

# Certificat

SCI-Environnement dans l'Art  
pour la Réalité Virtuelle



## Certificat SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-videos/cours/sci-environnement-art-realite-virtuelle](http://www.techtitute.com/fr/jeux-videos/cours/sci-environnement-art-realite-virtuelle)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

L'industrie du jeu basée sur la technologie de la Réalité Virtuelle s'attend à ce que les *gamers* connectés soient deux fois plus nombreux à l'avenir que les chiffres actuels. Face à un secteur en pleine expansion, le professionnel qui souhaite être présent dans les meilleurs studios de création de titres doit être spécialisé et disposer d'un dossier avec ses meilleures créations. Dans ce programme, l'équipe pédagogique, experte dans le domaine du design, simulera la commande d'un projet de jeu vidéo VR. De cette façon, le professionnel sera en mesure de produire un Sci-Fi Environment complet et parfait. La méthode d'enseignement en ligne, le système *Relearning* et les résumés vidéo faciliteront la consolidation de toutes les connaissances abordées dans ce diplôme.







“

*Préparez-vous à un secteur des jeux en Réalité Virtuelle en plein essor. Montrez votre meilleur environnement de science-fiction et partez à la conquête des grands studios du secteur”*

Le Certificat en SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle prépare les professionnels à présenter de manière optimale leurs créations 3D dans une industrie du jeu vidéo qui recherche un personnel plus qualifié et spécialisé.

Ce programme fournit au professionnel les outils fondamentaux pour être en mesure de créer des assets de qualité et un SCI-Fi Environment au niveau des grands concepteurs du secteur des jeux. Le travail créatif minutieux sera guidé par une équipe d'enseignants qui maîtrisent la technique et les logiciels les plus utilisés dans le domaine de la conception de jeux vidéo et de la Réalité Virtuelle.

Cet enseignement éminemment pratique permettra au professionnel d'optimiser ses ressources et ses processus de travail, afin qu'il sache discerner où investir plus ou moins de temps dans la conception, en fonction du résultat souhaité. Cette formation est en phase avec les demandes des entreprises du secteur et permettra aux professionnels de dynamiser leur carrière.

Une grande opportunité offerte par TECH pour les étudiants qui souhaitent élargir leurs connaissances à travers un système de *Relearning* et un modèle d'enseignement en ligne flexible. La grande variété de ressources multimédias et l'apprentissage par le biais de cas réels viendront compléter un programme conçu pour les professionnels de la conception 3D d'aujourd'hui et de demain.

Ce **Certificat en SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art pour la Réalité Virtuelle
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Ce Certificat vous aidera à franchir une étape supplémentaire dans votre carrière professionnelle dans le secteur des jeux vidéo"*

“

*Vos créations artistiques sont fantastiques, il ne vous reste plus qu'à présenter un excellent dossier grâce à l'apprentissage dans ce Certificat"*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Spécialisez-vous dans la conception artistique de jeux vidéo en réalité virtuelle et garantisiez votre avenir professionnel.*

*Dépassez-vous et créez un environnement SCI-FI qui stupéfiera les grands studios de jeux VR.*



# 02 Objectifs

Le programme de ce Certificat en SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle montrera au professionnel comment créer efficacement un environnement du début à la fin. De plus, les étudiants seront capables d'identifier les meilleures options à appliquer en fonction de la conception et du programme utilisé. Dans ce processus d'apprentissage, l'équipe pédagogique fournira les principaux conseils pour réaliser un projet réel de modélisation de haute qualité pour les jeux vidéo de réalité virtuelle.





“

*Inscrivez-vous à Certificat, qui vous fournira les lignes directrices pour mener à bien des projets efficaces pour l'industrie du jeu vidéo VR"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre les avantages et les restrictions qu'offre la Réalité Virtuelle
- ◆ Développer une modélisation *hard surface* de qualité
- ◆ Créer un modelage organique de qualité
- ◆ Comprendre les principes de la retopologie
- ◆ Comprendre les principes des UVs
- ◆ Maîtriser le baking en *Substance Painter*
- ◆ Manipuler les calques comme un expert
- ◆ Être capable de créer un *Dossier* et de présenter un travail à un niveau professionnel, avec la plus haute qualité
- ◆ Choisir en connaissance de cause les programmes qui correspondent le mieux à sa *Pipeline*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Consolider les connaissances acquises
- ◆ Comprendre l'utilité de tous les *tips* appliqués à un projet réel
- ◆ Choisir en connaissance de cause les programmes qui correspondent le mieux à sa *Pipeline*
- ◆ Avoir un travail de qualité professionnelle dans votre *Dossier*
- ◆ Analyser et assimiler le processus complet de création d'un *Environment*

“

*La simulation de cas réels dans ce cours vous permettra de vous mettre dans la peau des grands concepteurs de modélisation 3D du secteur des jeux vidéo VR”*



# 03

## Direction de la formation

L'équipe d'enseignants qui dispensera ce programme a été sélectionnée par TECH, conformément à sa philosophie consistant à offrir aux étudiants une éducation de qualité à la portée de tous. Afin d'obtenir une spécialisation dans le domaine des jeux vidéo RV, cette qualification est enseignée par des professeurs très expérimentés. Sa grande contribution à cet enseignement, ainsi que la variété des ressources multimédias, seront les points forts de ce diplôme, qui permettra l'épanouissement professionnel des étudiants.







“

*Au sein de ce Certificat, l'expérience de l'équipe enseignante dans l'industrie du jeu vidéo vous sera d'une grande utilité pour connaître la demande du secteur"*

## Direction



### **D. Mendez, Antonio Ivan**

- Senior Environment Artist at the Glimpse Group VR
- Diplômé en Beaux-Arts de l'Université UPV de Bilbao Diplôme d'études supérieures en innovation
- Master en Modélisation et Sculpture Numérique de l'école Voxel de Madrid
- Master en Art et Design pour les jeux vidéo de l'université U\_Tad de Madrid







# 04

## Structure et contenu

Le programme de ce Certificat a été conçu par le corps enseignant d'un point de vue éminemment pratique, afin de mettre en situation réelle le professionnel qui souhaite que sa créativité et son art fassent enfin partie des meilleurs jeux vidéo de Réalité Virtuelle. Les étudiants perfectionneront leur technique pendant les six semaines de ce cours, à travers tous les éléments et outils utilisés pour créer SCI-Fi *Environment* de haute qualité.





“

*Un Certificat spécialement conçu pour vous, afin que vous puissiez voir vos créations artistiques dans les meilleurs titres du secteur"*

## Module 1. Sci-fi Environment

- 1.1. Sci-Fi concept et planification
  - 1.1.1. Références
  - 1.1.2. Planification
  - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implémentation dans *Unity*
  - 1.2.1. Importation du *Blockout* et vérification de l'échelle
  - 1.2.2. *Skybox*
  - 1.2.3. Fichiers et matériaux *préliminaire*
- 1.3. Modules 1: Sols
  - 1.3.1. Modèle modulaire *High to Low*
  - 1.3.2. Uvs et Baking
  - 1.3.3. Textures
- 1.4. Modules 2: Murs
  - 1.4.1. Modèle modulaire *High to Low*
  - 1.4.2. Uvs et Baking
  - 1.4.3. Textures
- 1.5. Modules 3: Toïts
  - 1.5.1. Modèle modulaire *High to Low*
  - 1.5.2. Retopo Uvs et Baking
  - 1.5.3. Textures
- 1.6. Modules 4: extras (tuyaux, rampes, etc.)
  - 1.6.1. Modèle modulaire *High to Low*
  - 1.6.2. Uvs et Baking
  - 1.6.3. Textures







- 1.7. *Hero Asset 1: portes mécaniques*
  - 1.7.1. Modèle modulaire *High to Low*
  - 1.7.2. Retopo Uvs et Baking
  - 1.7.3. Textures
- 1.8. *Hero Asset 2: chambre d'hibernation*
  - 1.8.1. Modèle modulaire *High to Low*
  - 1.8.2. Retopo Uvs et Baking
  - 1.8.3. Textures
- 1.9. *Sur Unity*
  - 1.9.1. Importation de textures
  - 1.9.2. Application des matériaux
  - 1.9.3. Éclairage de la scène
- 1.10. Finalisation du projet
  - 1.10.1. Visualisation en Vr
  - 1.10.2. *Prefab* et Exportation
  - 1.10.3. Conclusions

“

*Vos créations 3D méritent un résultat et une présentation excellents. Parvenez-y grâce à ce Certificat"*

05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.







“

*Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*





*L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



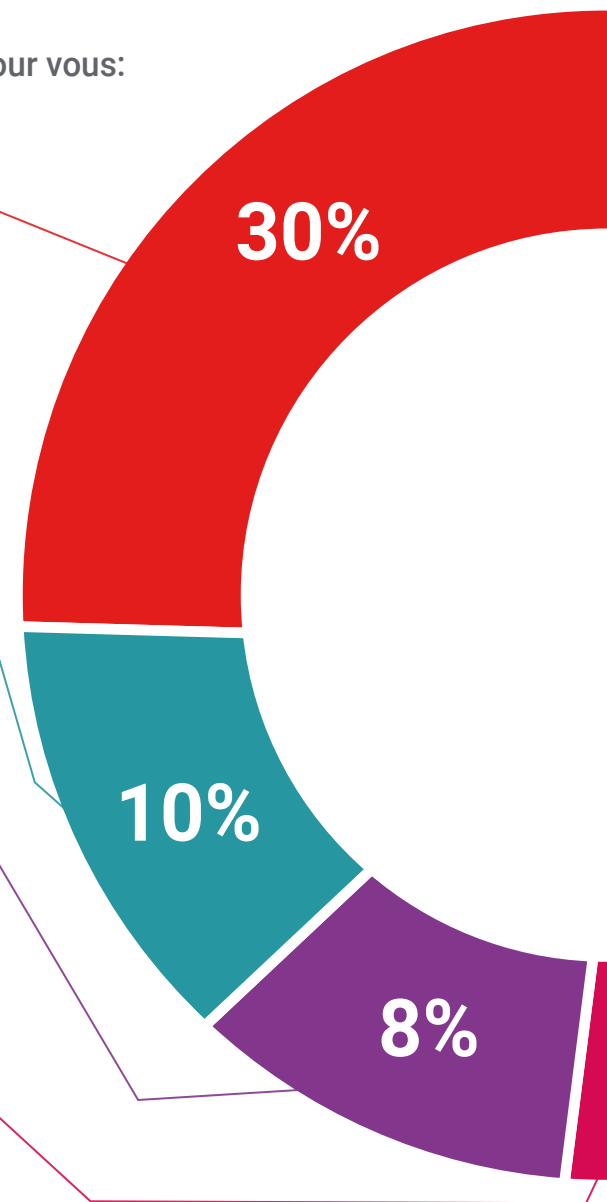
#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.





# 06 Diplôme

Le Certificat en SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Certificat**  
SCI-Environnement dans  
l'Art pour la Réalité Virtuelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

## SCI-Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle

